

PENGEMBANGAN MEDIA POWTOON TERHADAP KEMATANGAN KARIER SISWA

Isfira Reina Rahman¹, Ika Mustika², Riesa Rismawati Siddik³

¹ isfirar@gmail.com, ² mestikasaja@ikipsiliwangi.ac.id, ³ riesa@ikipsiliwangi.ac.id

Program Studi Bimbingan dan Konseling
IKIP Siliwangi

Abstract

This study has the aim of developing a powtoon media on student career maturity. In this study using the Research and Development (R&D) method using a model from Brog and Gall. The subjects in this study were students of class X. The results of the study were 1. Product development stage a) Phase I Preliminary study. b) Phase II includes product design, product validation, product revision, product testing. 2. The eligibility of material experts, media experts, and practitioners gets a score in the "Very Eligible" category. 3. Responses from students in the limited and broad trials got scores in the "Very Eligible" category. 4. Product feasibility from material experts, media experts, practitioners and students that powtoon media is very feasible and can be used. It can be concluded that the powtoon media on the career maturity of class X students is very feasible and can be used.

Keywords: Powtoon, career maturity

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan mengembangkan media powtoon terhadap kematangan karier siswa. Pada penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan menggunakan model dari *Brog and Gall*. Subjek pada penelitian ini merupakan siswa kelas X. Hasil penelitian didapatkan 1.tahap pengembangan produk a) Tahap I Studi pendahuluan. b) Tahap II mencakup desain produk, validasi produk, revisi produk, uji coba produk. 2. kelayakan dari ahli materi, ahli media, dan praktisi mendapatkan skor dengan kategori "Sangat Layak". 3. Respon dari siswa uji coba terbatas dan luas mendapatkan skor dengan kategori "Sangat Layak". 4. Kelayakan produk dari ahli materi, ahli media, praktisi serta siswa bahwa media powtoon sangat layak dan dapat digunakan. Dapat disimpulkan bahwa media powtoon terhadap kematangan karier siswa kelas X sangat layak dan dapat digunakan.

Kata Kunci: Powtoon, Kematangan Karier

PENDAHULUAN

Teknologi informasi dan komunikasi berkembang begitu cepat seiringan dengan berkembangnya zaman di era globalisasi ini yang mengharuskan dilakukannya

pembaharuan-pembaharuan dan peningkatan keunggulan sumber daya manusia (SDM) salah satunya di dunia pendidikan. Untuk meningkatkan keunggulan pendidikan diperlukan suatu terobosan-terobosan yang harus dilakukan baik dari segi metode pembelajaran maupun media pembelajaran yang digunakan, Menurut suprpto dkk (Dessiane, 2020) media pembelajaran merupakan sarana bantu yang efektif dipergunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Oleh karena itu guru disarankan untuk membuat pembelajaran lebih menarik untuk melayani siswa dengan lebih baik. Pada masa ini terdapat berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan dengan dibarengi adanya pembaharuan dari segi teknologi informasi sejalan dengan pendapat izomi (2019) bahwasanya media pembelajaran berbasis teknologi dapat memperluas serta memperdalam pengetahuan baik bagi guru maupun siswa. salah satu media yang digunakan adalah dengan Audio Visual.

Pemilihan karir adalah proses pengambilan keputusan yang membutuhkan pemahaman diri sendiri serta pemahaman pilihan karir seseorang. (Hartono, 2019). Keterbatasan pengetahuan karier dikalangan remaja menjadi urgensi pada saat ini, oleh sebab itu guru bimbingan dan konseling menempati suatu hak dan kewajiban untuk memberikan layanan bimbingan karier kepada siswa. Kurangnya Kematangan Karier siswa dikarenakan tidak tepatnya teknik dan media yang digunakan oleh guru bk ketika pemberian informasi oleh karena itu Pemberian layanan bimbingan mengenai Kematangan karier harus diperbaiki untuk menghindari kesalahan dalam pemilihan karier dan agar siswa bisa mempersiapkan diri dengan sangat matang, tidak tepatnya teknik yang digunakan dikarenakan masih minim penggunaan media pembelajaran, metode pemberian layanan masih dengan Teknik yang kuno sehingga siswa merasa bosan saat pembelajaran serta kurangnya waktu pemberian jam mengajar. Salah satu pemberian layanan bidang karier yang mudah dipahami siswa salah satunya dengan menggunakan media audio visual. Media audio visual adalah media tiga dimensi yang bertujuan untuk menyampaikan informasi berupa suara dan gambar yang dapat didengar atau dilihat secara bersamaan, atau biasa disebut media pandang-dengar (Rodhatul, 2009)

Powtoon adalah aplikasi edit video animasi yang sangat mudah dan tidak memerlukan keterampilan khusus, kemudian aplikasi powtoon sangatlah menarik untuk dijadikan media pembelajaran karena pembelajaran yang inofatif memberikan manfaat positif bagi siswa, serta dapat mengefisiensikan waktu (Anggita, 2020). penelitian

sebelumnya juga sudah dilakukan oleh Juliana (2017) mengenai “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon Pada Pokok Bahasan Struktur Atom Di Sma” dan disepakati bahwa aplikasi video animasi Powtoon dapat digunakan untuk membantu belajar, dan layak untuk digunakan.

Dari uraian diatas kurangnya Kematangan terlihat bahwa siswa masih belum yakin dengan perencanaan dirinya, dan kurangnya persiapan diri dari sebelumnya. Maka penelitian ini berfokus pada “Pengembangan media Powtoon Terhadap Kematangan Karier Siswa kelas X”

METODE

Pada penelitian ini metode yang diterapkan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) yang menunjuk kepada Brog & Gall (2020). Tahap I, studi pendahuluan dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai kematangan karier. Tahap II, tahap pengembangan mengacu pada hasil dari studi pendahuluan Langkah pertama yang dilakukan yaitu desain produk, kedua validasi produk, ketiga revisi produk, dan kelima yaitu tahap terakhir dari tahap pengembangan adalah menguji cobakan produk secara terbatas dan luas kemudian hasil validasi dihitung menggunakan skala likert .

RESULTS AND DISCUSSION/HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Langkah paling awal pada penelitian ini yaitu studi pendahuluan berupa analisis situasi di lapangan, hasil yang didapat Ketika pengumpulan informasi ialah kurangnya penggunaan media pembelajaran keterbatasan waktu untuk pemberian layanan membuat siswa lebih cepat bosan, kurang fokus, sehingga materi tidak tersampaikan dengan jelas terutama mengenai karier siswa. Setelah mengetahui kendala yang dihadapi, peneliti menganalisis materi apa dan media pembelajaran apa yang cocok untuk permasalahan tersebut. Media pembelajaran yang peneliti tetapkan yaitu media pembelajaran audio visual yaitu media powtoon dan materi yang akan dibahas berkenaan dengan bidang karier adalah minat dan bakat siswa.

Langkah selanjutnya peneliti mulai membuat produk, kemudian media pembelajaran yang dihasilkan diberikan kepada ahli untuk divalidasi. Berdasarkan hasil validasi ahli materi didapatkan skor validasi 95,49% dengan kategori sangat layak.

Selanjutnya hasil validasi ahli media mendapatkan skor validasi 91,17% dengan kategori sangat layak, dan hasil validasi dari praktisi mendapatkan skor sebesar 93,75% dengan kategori sangat layak. Terdapat beberapa masukan sehingga peneliti memperbaiki sesuai saran, Adapun saran yang diberikan: 1) tambahan animasi gerak. 2) tambahan audio. Kemudian hasil validasi dihitung menggunakan rumus skala likert.

Tabel 1. Hasil validasi ahli.

| Validator | Skor | Kategori |
|-------------|--------|--------------|
| Ahli Materi | 95,49% | Sangat Layak |
| Ahli Media | 91,17% | Sangat Layak |
| Praktisi | 93,75% | Sangat Layak |

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, ahli media, dan praktisi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki kriteria Sangat layak dan dapat diujicobakan secara terbatas dan luas.

Pada tahap uji coba produk siswa kelas X menjadi sasaran dipenelitian ini uji coba pertama dilakukan secara terbatas dengan melibatkan 5 siswa, peneliti memberikan materi mengenai minat dan bakat, dengan media pembelajaran yang telah dibuat. setelah pemberian materi selesai 5 siswa diberikan pernyataan dalam bentuk google form untuk kemudian mereka isi, berikut tabel dan skor hasil angket uji coba lapangan terbatas.

Tabel 2. Hasil angket respon siswa

| Respon Siswa | Skor | Kategori |
|-------------------|--------|--------------|
| Uji coba terbatas | 93,61% | Sangat Layak |
| Uji Coba Luas | 88,19% | Sangat Layak |

Berdasarkan hasil yang didapat pada uji coba lapangan terbatas ini mendapat kategori Sangat layak dengan skor 93,61%. Kemudian setelah melakukan uji coba terbatas produk diujicobakan kepada siswa secara luas dengan jumlah siswa 36. Hasil yang didapat pada uji coba lapangan luas mendapatkan skor 88,19% dengan kategori Sangat layak.

Pembahasan

Pengembangan media pembelajaran ini melalui 2 tahap. Tahap I dan tahap II. Hasil validasi ahli materi menunjukkan media powtoon sangat layak digunakan dengan skor 95,45% sudah mencakup aspek didalamnya berupa aspek desain layanan informasi, isi materi, Bahasa dan komunikasi. Hasil validasi ahli media menunjukkan media powtoon sangat layak digunakan dengan skor 91,17% sudah mencakup aspek didalamnya berupa aspek tampilan, dan komunikasi visual. Hasil validasi praktisi menunjukkan media powtoon sangat layak digunakan dengan skor 93,75% sudah mencakup semua aspek baik dari segi materi maupun media.

Setelah produk dinyatakan layak untuk dipergunakan oleh ahli materi, ahli media, serta praktisi maka media powtoon ini diujicobakan kepada siswa. Jumlah skor kelayakan sebanyak 93,61%. Kemudian diujicobakan lebih luas lagi dengan melibatkan 36 siswa dengan pernyataan dan aspek yang sama sehingga mendapatkan skor kelayakan sebesar 88,19%

SIMPULAN

produk media powtoon terhadap kematangan karier siswa sangat layak dipergunakan sebagai media pembelajaran dan dapat dipergunakan untuk siswa kelas X.

REFERENSI

- Anggita, Z. (2020). Penggunaan powtoon sebagai solusi media pembelajaran di masa pandemi covid-19. *Jurnal Konfiks*, 7(2), 44-52.
- Dessiane, S. T., & Hardjono, N. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Cerita Bergambar Atau Komik Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 42-46.
- Hartono, H., & Musdalifah, A. (2019). Layanan Klasikal Bimbingan Karier dengan Media PPT Berbasis Object Superiority Effect untuk meningkatkan Pemahaman Diri dan Pemahaman Karier Siswa SMA. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Terapan*, 3(1), 1-13.
- Juliana, J., Erviyenni, E., & Rini, R. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Powtoon pada Pokok Bahasan Struktur Atom di Kelas X Sma/ sederajat* (Doctoral dissertation, Riau University).
- Rodhathul. (2009). *Media Pembelajaran*. Banjarmasin: Antarsari Press